

INSTRUCTION MANUAL



FLICKIES' ISLAND

SEGA
DIST

ENGLISH

Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsions, while playing a video game, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your doctor.

DEUTSCH

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beobachten. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühle, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

FRANÇAIS

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulation lumineuse, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsions, veuillez **IMMÉDIATEMENT** cesser de jouer et consulter un médecin.



* 2,29F/min

** 1,29F/min

Advertencia acerca de la epilepsia

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, o qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

Waarschuwing voor epilepsie

Doorlees voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijks leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospellen kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten gaat symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders, aan opzichte te houden op het gebruik van videospellen door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videogame één van de volgende symptomen ondervindt, moet u het gebruik **ONMIDDELIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desorientatie, onwillekeurige bewegingen of stuipreukingen.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non stare in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Assicuratevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposatevi per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaapt hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10-15 minuten rusten.



Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player**—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the wall of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the game's Title screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.

Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn- Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem Saturn-Gerät verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit abertiegender Etikettenseite in die Mulde des CD-Laufwerks, und schließen Sie den Platteneckstecker.
3. Drücken Sie die Netztaete (POWER), um das Spiel zu laden. Das Spiel beginnt nach Erscheinen des Sega Saturn Logos. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und vergewissern Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rückstelltaste an der Sega Saturn-Konsole, um das Titelbildschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltaete zurückschalten.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD**, vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn, vous revenez alors à l'écran titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.



Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema Sega Saturn. **No intente leer este CD-ROM en ningún otro lector de CD**, ya que al hacerlo puede dañar las carniculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. Enchufe el mando de control.
2. Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del platillo del CD y cierre la tapa.
3. Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegúrese de que esté instalado correctamente.
4. Si desea detener un juego que está en marcha o el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente los botones A, B, C y Start en cualquier momento.

Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

Questa CD-ROM può essere usata solo con il sistema Saturn. **Non provare di usare questo CD-ROM su un altro lettore CD** — facendo così potresti danneggiare la cuffie e gli altoparlanti.

1. Monta il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassette del CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il tasto d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia montato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se essa finisce e vuoi iniziare, premi il tasto Reset sulla consola Sega Saturn per tornare alla schermata del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i tasti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.

Opstarten: Het gebruik van het Sega Saturn-systeem

Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Saturn-systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** — dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-lade en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-knop om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn zal het spel beginnen. Als je wilt stoppen, moet je het systeem weer UIT zetten en controllers of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Reset-knop op de console van de Sega Saturn om terug te keren naar het titelscherm van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewenst openlijk tegel kortstondig de toetsen A, B, C en Start.



5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio-CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the D-Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read. Be sure to keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

Note: This game is for one player only.

- ① CD Tray
- ② Control Pad 1



5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD Kontrolltafel auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn-CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltafel und drücken Start. Daraufhin erscheinen die Einleitungsbildschirme des Spiels.

Wichtig: Ihre Sega Saturn CD-ROM-Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie daher die Disc stets sauber, und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn-Gerät Schwierigkeiten beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und wischen sie sorgfältig ab, wobei Sie geradlinig von der Mitte zum Rand wischen.

Hinweise: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Plattenlade
- ② Control Pad 1

5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio-CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Remarque : Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Plateau à CD
- ② Manette 1



5. Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Su CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Asegúrese de mantener limpio el disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, extraiga el disco y límpielo cuidadosamente, empujando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hacia el borde.

Nota: Este juego es solo para un jugador.

- ① Bandeja del CD
- ② Mando de control 1

5. Se accendi la macchina senza inserire un CD, appare il pannello di controllo dei CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il tasto direzionale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appaiono le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e pulisalo con cura, iniziando dal centro e pulendo verso l'esterno.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cassetto CD
- ② Controllo 1

5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingeslet, zal het audio-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospelletje wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de Ri-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets linksboven op het bedieningspaneel, en druk op Start. De inleidende schermen van een spel zullen verschijnen.

Belangrijk: De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc correcteinde gelezen. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc verwijderen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vanuit het midden van de disc in een rechte lijn naar de rand toe veegt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① CD-lade
- ② Bedieningsblok 1



Flicky Island Under Siege!

Sonic and his friends are off to visit the mysterious Flicky Island. According to legend, the island contains precious gems – among them the Chaos Emeralds. Sonic must find the Flickies, mysterious little birds who hold the key to finding the gems. Flickies are rarely seen, and it is said that their existence is tied closely to the location of the Chaos Emeralds.

Meanwhile, Dr. Robotnik has hatched a new scheme. His target this time is Flicky Island. He has detected the presence of the Chaos Emeralds on the island. Upon arriving there, Robotnik immediately starts setting up intruder defences, and begins building the robots he loves so much. But Robotnik needs to find the Flickies to place his delicate machines. Suddenly, in the distance he sees a bright shining Dimension Ring appear. A flock of Flickies fly out of the ring, perch on a tree branch, pick up some food, and then disappear into the Dimension Ring. 'So they live in another dimension, do they? Hah! I've found out the secret of the Flickies!'

Flicky Island unter Belagerung!

Sonic und seine Freunde haben sich auf den Weg gemacht, die geheimnisvolle Insel "Flicky Island" zu besuchen. Der Sage nach gibt es auf der Insel kostbare Edelsteine – darunter auch die Chaos-Smaragde. Sonic muß die Flickies finden, geheimnisvolle kleine Vögel, die den Schlüssel zum Versteck der Edelsteine besitzen. Flickies treten selten in Erscheinung, und man sagt, daß ihre Existenz eng mit dem Ort der Chaos-Smaragde verknüpft sei.

Inzwischen hat Dr. Robotnik einen neuen Plan ausgeheckt. Diesmal hat er es auf Flicky Island abgesehen, denn er hat von den Chaos-Smaragden auf der Insel Wind bekommen. Unmittelbar nach seiner Ankunft beginnt Robotnik damit, Verteidigungsanlagen gegen Eindringlinge zu errichten und seine heißgeliebten Roboter zu bauen. Aber Robotnik muß die Flickies finden, um sie in seine Maschinen zu setzen. Plötzlich sieht er in der Ferne einen hell leuchtenden Dimensionsring aufhauchen. Ein Schwarm Flickies fliegt aus dem Ring, setzt sich auf einen Ast, nimmt etwas Nahrung zu sich und verschwindet dann wieder im Dimensionsring. "Sie leben also in einer anderen Dimension, nicht wahr? Hah! Ich habe das Geheimnis der Flickies entdeckt!"

L'île aux Flickies assiégée !

Sonic et ses amis sont partis visiter l'étrange île aux Flickies. La légende veut qu'il y ait sur cette île de magnifiques pierres précieuses et surtout les «*émeraudes du chaos*». Sonic doit trouver les Flickies, de mystérieux petits oiseaux qui savent où sont les cachettes de pierres précieuses. Malheureusement, on aperçoit rarement les Flickies. On sait seulement que la vie des Flickies est étroitement liée aux émeraudes du chaos.

Pendant ce temps, le Dr Robotnik trace un autre dessein. Cette fois-ci, il a décidé de s'emparer de l'île aux Flickies. Il a sans doute détecté la présence des émeraudes du chaos ! À peine débarqué, le Dr Robotnik commence à dresser des défenses contre les intrus et à fabriquer des robots. Il veut absolument attraper des flickies pour les mettre à l'intérieur de ses chers robots. Soudain, il voit au loin un grand cercle brillant, un «*anneau inter-dimensions*». Des flickies sortent de l'anneau, se perchent sur une branche, picorent un peu, puis retournent dans l'anneau. «*Ça y est, s'écrie-t-il, j'ai découvert le secret des flickies : ils vivent dans une autre dimension que la nôtre !*»

¡Acasa en la isla Flicky!

Sonic y sus amigos han salido a visitar la misteriosa isla Flicky. Según cuenta la leyenda, en la isla hay gemas preciosas, y entre ellas, las Esmeraldas del Caos. Para encontrar las gemas, Sonic tendrá que dar primero con los Flickies, esos misteriosos y diminutos pajaritos que guardan la clave del lugar donde están escondidas. Los Flickies son muy tímidos y raramente se dejan ver, se dice que su existencia está estrechamente relacionada con el lugar donde se encuentran las Esmeraldas del Caos.

Entretanto, el Dr. Robotnik ha incubado un nuevo plan. Esta vez su objetivo es la isla Flicky. Ha detectado la presencia de las Esmeraldas del Caos en la isla. En cuanto llega, comienza a levantar defensas contra los intrusos, y a fabricar todos esos robots que a él tanto le gustan. Pero para sus planes necesita encontrar primero a esos diminutos pajaritos que tiene que meter dentro de sus máquinas. De repente, ve que allá en la distancia aparece brillando un Anillo del Tiempo. De él salen volando una bandada de Flickies, se posan en un árbol, recogen algo de comida, y vuelven a desaparecer dentro del Anillo del Tiempo. "¿O sea que viven en otra dimensión? ¡Vaya, vaya, resulta que he dado con el secreto de los Flickies!", exclama entusiasmado.

L'isola Flicky è assediata!

Sonic ed i suoi amici partono per andare a visitare la misteriosa isola Flicky. Secondo la leggenda, l'isola contiene delle pietre preziose, tra le quali ci sono gli smeraldi del caos. Sonic deve trovare i Flicky, piccoli uccelli misteriosi che possiedono la chiave per trovare le pietre preziose. I Flicky si vedono raramente e si dice che la loro esistenza è strettamente legata alla posizione degli smeraldi del caos.

Nel frattempo il Dottor Robotnik ha ideato un nuovo piano. Questa volta il suo obiettivo è l'isola Flicky. Ha scoperto la presenza degli smeraldi del caos sull'isola. Subito dopo essere arrivato sull'isola, Robotnik inizia immediatamente a predisporre le difese contro gli intrusi e comincia a costruire i robot che ama così tanto. Ma Robotnik deve trovare i Flicky per metterli nelle sue macchine. Improvvisamente, vede apparire in lontananza un anello dimensionale luminoso e splendente. Uno stormo di Flicky vola fuori dall'anello, si appollia sul ramo di un albero, raccoglie un po' di cibo e poi sparisce nell'anello dimensionale. "Così era vivano in un'altra dimensione, non è vero? Ah! Ho scoperto il segreto dei Flicky!"

Het Flicky-eiland ligt onder vuur!

Sonic en zijn vrienden zijn vertrokken om een bezoek te brengen aan het geheimzinnige Flicky-eiland. Het verhaal wil dat er op het eiland kostbare edelstenen verborgen liggen, waaronder de chaos-smaragd. Sonic moet de Flicky's proberen te vinden. Dit zijn geheimzinnige vogeltjes die hem kunnen helpen om bij de edelstenen te komen. De Flicky's krijgt men echter zelden te zien. Men zegt dat hun bestaan nauw verband houdt met de plaats van de chaos-smaragden.

Ondertussen heeft Dr. Robotnik een nieuw gemeen plannetje bedacht. Deze keer heeft hij het gemunt op het Flicky-eiland. Hij is erachter gekomen, waar de chaos-smaragden op het eiland zich bevinden. Na aankomst op het eiland, begint Dr. Robotnik onmiddellijk met het aanbrengen van verdedigingswerken tegen binnendringers en met het bouwen van de robots waar hij zo dol op is. Robotnik moet echter eerst de Flicky's zien te vinden die hij in zijn machientjes moet zetten. Plotseling ziet hij in de verte een helder schijnende dimensiering verschijnen. Uit de ring komt een zwarm flicky's vliegen. Ze gaan op de tak van een boom zitten, pikken naar wat voedsel en verdwijnen daarna in de dimensiering. "Dus, het dus zo leven in een andere dimensie. Ho! Nu heb ik dan eindelijk achter het geheim van de Flicky's!"



The Flickies travel freely between dimensions using the Dimension Rings! Without wasting any time, Robotnik develops a new device: the Dimension Ring Generator. He captures Flickies from the Flicky Dimension using his new device, and begins turning them into robots. Later on, Sonic and his friends arrive at Flicky Island, and find the place in pandemonium.

Sonic sees the crazed doctor busily placing the Flickies into his robot shells. "Robotnik!" Sonic yells.

"Sonic? Again? Well, no matter. With the robots I've created using the Flickies, you'll never be able to stop me! At last I'll be free to find all the Chaos Emeralds and rule the world!" Sonic realizes that he must save the Flickies by freeing them from their robotic prisons and sending them back into the Flicky dimension. More importantly, Robotnik must not be allowed to find the Chaos Emeralds first. Time to go, Sonic!

Die Flickies können sich mit Hilfe der Dimensionsringe ungehindert zwischen den Dimensionen bewegen! Ohne Zeit zu verschwenden, entwickelt Robotnik eine neue Vorrichtung: den Dimensionsring-Generator. Mit dieser neuen Vorrichtung fängt er Flickies aus der Flicky-Dimension ein und verwandelt sie in Roboter. Später kommen Sonic und seine Freunde auf der Insel an und finden ein Chaos vor.

Sonic sieht, wie der verrückte Doktor eilig die Flickies in seine Robotergehäuse setzt. "Robotnik!", ruft Sonic.

"Sonic? Du schon wieder? Aber das macht nichts. Mit meinen Flicky-Robotern, die ich gebaut habe, wirst du niemals in der Lage sein, mich aufzuhalten! Endlich werde ich freie Hand haben, alle Chaos-Smaragde zu finden und die Welt zu beherrschen!" Sonic erkennt, daß er die Flickies retten muß, indem er sie aus ihren Roboter-Gefangnissen befreit und sie wieder in ihre Flicky-Dimension zurückschickt! Noch wichtiger ist es, Robotnik daran zu hindern, die Chaos-Smaragde zuerst zu finden. Es ist höchste Zeit, Sonic!

Le Dr Robotnik a deviné juste : les flickies peuvent passer d'une dimension à l'autre en utilisant des anneaux inter-dimensions ! Sans perdre une seconde, il se met à construire un nouvel engin : le générateur d'anneaux inter-dimensions. Grâce à ce générateur, il peut capturer des flickies de la dimension flickienne pour armer ses robots. C'est à ce moment-là que Sonic et ses amis arrivent sur l'île où ils trouvent une situation catastrophique.

Sonic aperçoit le diabolique docteur qui met des flickies dans les robots. « Robotnik ! », lui crie Sonic.

« Encore toi, Sonic ? Mais cette fois-ci, tu perds ton temps ! Avec les super-robots que je viens de construire grâce aux flickies, tu ne pourras plus m'arrêter ! Je vais enfin pouvoir m'emparer des émeraude du chaos et devenir le maître du monde ! » Sonic sait qu'il est le seul à pouvoir libérer les flickies enfermés dans les robots afin de leur permettre de retourner dans la dimension flickienne. Avant tout, il doit empêcher Robotnik de trouver les émeraude du chaos le premier. Pas une minute à perdre.



Los Flickies se desplazan libremente de una dimensión a otra en sus Anillos del Tiempo. Robotnik inventa un nuevo tipo que parece es acción, se trata de un invento que puede penetrar en los Anillos del Tiempo. Con él captura a los Flickies de dentro de sus Anillos, y comienza a convertirlos en robots. Un poco después, Sonic y sus amigos llegan a la isla Flicky y encuentran el lugar hecho un pandemio.

Sonic descubre al loquillo doctor muy atareado metiendo a los Flickies en sus robots. "¡Robotnik!", le grita.

"¿Sonic? ¿Otra vez tú?, le contesta él. Bueno, buena, ¿para qué importa, con los robots que he creado con los Flickies nunca serás capaz de pararme los pies! (Por fin podré encontrar todos los Esmeraldas del Caos y dominar el mundo a mi antojo!" Sonic cae en la cuenta en seguida de que tiene que liberar a los Flickies de sus prisioneros robóticos y mandarlos de vuelta a su dimensión Flicky. Y lo que es aún más importante, no hay que dejar que Robotnik halle los Esmeraldas del Caos primero. ¡Venga, Sonic, es hora de que te pongas en acción!

I Flicky si muovono liberamente tra le dimensioni usando gli anelli dimensionali. Senza perdere tempo, Robotnik elabora un nuovo dispositivo: il generatore di anelli dimensionali. Egli cattura i Flicky dalla dimensione Flicky usando il suo nuovo dispositivo e comincia a trasformarli in robot. Dopo un po' di tempo Sonic ed i suoi amici arrivano sull'isola Flicky e trovano il posto in un pandemonio.

Sonic vede il dottore folle che mette attivamente i Flicky nelle strutture dei suoi robot. Sonic urla "Robotnik!"

"Sonic? Di nuovo? Bene, non importa. Con i robot che ho creato usando i Flicky, non potrai mai fermarmi! Finalmente sarò libero di trovare tutti gli smeraldi del caos e di governare il mondo!" Sonic si rende conto che deve salvare i Flicky liberandoli dai robot che li imprigionano e rimandandoli nella dimensione Flicky. In modo più importante, a Robotnik non deve essere concessa la possibilità di trovare gli smeraldi del caos per primo. È ora di andare, Sonic!

Door gebruikmaking van de dimensie-ringen kunnen de Flicky's zich vrij van de ene naar de andere dimensie verplaatsen. Zonder tijd te verspillen ontwikkelt Robotnik een nieuw apparaat: de dimensie-ringgenerator. Met dit nieuwe apparaat vangt hij Flicky's uit de dimensie-ring en verandert hen in robots. Een tijd later arriveren Sonic en zijn vrienden op het Flicky-eiland en treffen daar een volsteekte chaos aan.

Sonic ziet hoe de verdwaaste dokter druk bezig is om de Flicky's in zijn robotanilulabs te zetten. "Robotnik!", roept Sonic.

"Sonic? Aj weer? Nou, laat maar. Met de robots die ik van de Flicky's heb gemaakt, zul je mij nooit meer kunnen tegenhouden! Einde! Jij zal de vrijheid alle chaos-moragden kunnen vinden en de heerschappij over de gehele wereld overnemen!" Sonic realiseert zich dat hij de Flicky's moet bijeen redden door hen uit hun robotgevangenschap te bevrijden zodat ze naar de Flicky dimensie kunnen terugkeren. Nog belangrijker is dat Robotnik niet de kans mag krijgen om de eerste de chaos-moragden te vinden. Het is tijd om aan je reis te beginnen, Sonic!



Take Control!

Saturn Control Pod

- 1 Directional Button (D-Button)
- 2 Start Button (Start)
- 3 Button A
- 4 Button B
- 5 Button C
- 6 Buttons X, Y, Z
- 7 Right Shift Button (Button R)
- 8 Left Shift Button (Button L)

Directional Button (D-Button)

- Cycles through pregame options
- Guides Sonic

Start Button (Start)

- Advances to Title screen from movie
- Enters/exits Option screens
- Pauses game; resumes paused game



Übernimm die Kontrolle!

Saturn Control Pod

- 1 Richtungstaste (Steuerkreuz)
- 2 Start-Taste (Start)
- 3 Taste A
- 4 Taste B
- 5 Taste C
- 6 Tasten X, Y, Z
- 7 Rechte Umschalttaste (Taste R)
- 8 Linke Umschalttaste (Taste L)

Richtungstaste (Steuerkreuz)

- Dient zum Ansteuern der vorbereitenden Optionen
- Lenkt Sonic

Start-Taste (Start)

- Dient zum Weiterschalten auf den Teilbildschirm von der Einleitung aus
- Dient zum Aufrufen/Verlassen von Optionenbildschirmen
- Dient zum Unterbrechen/Fortsetzen des Spiels

Prenez les commandes !

La manette Sega Saturn

- 1 Bouton directionnel (bouton D)
- 2 Bouton Start (Start)
- 3 Bouton A
- 4 Bouton B
- 5 Bouton C
- 6 Boutons X, Y, Z
- 7 Bouton fléché droit (bouton R)
- 8 Bouton fléché gauche (bouton L)

Bouton directionnel (bouton D)

- Pour sélectionner les options avant le jeu
- Pour guider Sonic

Bouton Start (Start)

- Pour accéder à l'écran titre depuis la séquence filmée de début
- Pour accéder aux écrans Options et les quitter
- Pour interrompre momentanément le jeu et le reprendre après une pause

Toma de control!

Mando de control Saturn

- 1 Botón direccional (Botón D)
- 2 Botón de inicio (Start)
- 3 Botón A
- 4 Botón B
- 5 Botón C
- 6 Botones X, Y, Z
- 7 Botón de cambio derecho (Botón R)
- 8 Botón de cambio izquierdo (Botón L)

Botón direccional (Botón D)

- Se mueve por las opciones de los pantallas previas al juego
- Guía a Sonic

Botón de inicio (Start)

- Avanza a la pantalla del título desde la película
- Entra/sale de los pantallas de Opciones
- Hace una pausa en el juego, lo reanuda cuando está pausado

Ai comandi!

Controllo Saturn

- 1 Tasto di direzione (Tasto-D)
- 2 Tasto Start (Start)
- 3 Tasto A
- 4 Tasto B
- 5 Tasto C
- 6 Tasti X, Y, Z
- 7 Tasto di scorrimento a destra (Tasto R)
- 8 Tasto di scorrimento a sinistra (Tasto L)

Tasto di direzione (Tasto-D)

- Fa scorrere attraverso le opzioni precedenti al gioco
- Dirige Sonic

Tasto Start (Start)

- Fa avanzare alla schermata del titolo del filmato
- Fa entrare nelle schermate delle opzioni o ne fa uscire
- Mette in pausa il gioco; riprende il gioco interrotto

Neem de leiding in handen!

Saturn-bedieningsblok

- 1 Richtingstoets (R-toets)
- 2 Starttoets (Start)
- 3 Toets A
- 4 Toets B
- 5 Toets C
- 6 Toets X, Y, Z
- 7 Rechter Shift-toets (Toets R)
- 8 Linker Shift-toets (Toets L)

Richtingstoets (R-toets)

- Om de markering vóór het spelen naar de gewenste optie te verplaatsen
- Om Sonic te verplaatsen

Starttoets (Start)

- Om vanuit de film naar het Help scherm te gaan
- Om de optieschermen in of uit te gaan
- Om te pauzeren en om na een pauze weer verder te spelen



Buttons A and C

- Plays BGM (background music) or SFX (sound effects) in the Sound Test Option screen
- Selects setting A or B in the Control Test Option screen
- Makes Sonic jump
- Makes Sonic perform the Blast Attack (when using the Gold Shield)

Button B

- Stops BGM (background music) or SFX (sound effects) in the Sound Test Option screen
- Selects setting A or B in the Control Option screen
- Makes Sonic perform the Sonic Spin Dash

Note: Buttons X, Y, Z, L and R have no functions in this game.

Tasten A und C

- Dient zum Starten der Wiedergabe der Hintergrundmusik (BGM) oder der Soundeffekte (SFX) auf dem Optionenbildschirm "Sound Test" (Tontest)
- Dient zur Wahl der Einstellung A oder B auf dem Optionenbildschirm "Control Test" (Steuerungstest)
- Lassen Sonic springen
- Lassen Sonic die Explosionsangriffe ausführen (bei Verwendung des Gold Schilds)

Taste B

- Dient zum Stoppen der Wiedergabe der Hintergrundmusik (BGM) oder der Soundeffekte (SFX) auf dem Optionenbildschirm "Sound Test" (Tontest)
- Dient zur Wahl der Einstellung A oder B auf dem Optionenbildschirm "Control" (Steuerung)
- Läßt Sonic den Sonic Drehsprint ausführen

Hinweis: Die Tasten X, Y, Z, L und R haben in diesem Spiel keine Funktion.

Boutons A et C

- Pour écouter la musique de fond (BGM) ou les effets sonores (SFX) depuis l'écran de l'option Sound Test (test son)
- Pour sélectionner A ou B sur l'écran de l'option Control Test (manette test)
- Pour sauter
- Pour exécuter une attaque explosive (lorsque Sonic utilise le bouclier d'or)

Bouton B

- Pour arrêter la musique de fond (BGM) ou les effets sonores (SFX) depuis l'écran de l'option Sound Test (test son)
- Pour sélectionner A ou B sur l'écran de l'option Control (manette)
- Pour exécuter le sprint en roupe Sonic

Remarque : Les boutons X, Y, Z, L et R ne servent pas dans ce jeu



Botones A y C

- Activa la música de fondo (BGM) o los efectos sonoros (SFX) en la pantalla de Opciones de Prueba de sonido (Sound Test Option).
- Selecciona el ajuste A o B en la pantalla de Opciones de Prueba de control (Control Test Option).
- Hace que Sonic salte.
- Hace que Sonic realice un ataque de trampazo (cuando utiliza el Escudo de Oro).

Botón B

- Desactiva la música de fondo (BGM) o los efectos sonoros (SFX) en la pantalla de Opciones de Prueba de sonido (Sound Test Option).
- Selecciona el ajuste A o B en la pantalla de Opciones de control (Control Option).
- Hace que Sonic realice una aceleración relativa.

Nota: Los botones X, Y, Z, L y R carecen de función en este juego.

Testi A e C

- Forma reproducir BGM (música de sottofondo) o SFX (efectos sonori) nello schermata delle opzioni di prova del suono.
- Selezionano l'impostazione A o B sulla schermata delle opzioni di prova del controllo.
- Fa saltare Sonic.
- Fa eseguire a Sonic l'attacco esplosivo (quando usa lo scudo dorato).

Testo B

- Arresta BGM (música di sottofondo) o SFX (effetti sonori) nello schermata delle opzioni di prova del suono.
- Seleziona l'impostazione A o B sulla schermata delle opzioni di controllo.
- Fa eseguire a Sonic lo slancio con rotazione di Sonic.

Nota: I tasti X, Y, Z, L e R non hanno nessuna funzione in questo gioco.

Testi A en C

- Om op het optiescherm Sound Test (Geluid testen) de achtergrondmuziek (BGM) of geluidseffecten (SFX) af te spelen.
- Om op het optiescherm Control Test (Bediening testen) instelling A of B te kiezen.
- Om Sonic te laten springen.
- Om Sonic de diepste aanval te laten uitvoeren (wanneer hij gebruikmaakt van het gouden schild).

Testo B

- Om op het optiescherm Sound Test (Geluid testen) het afspelen van de achtergrondmuziek (BGM) of geluidseffecten (SFX) stop te zetten.
- Om op het optiescherm Control (Bediening) instelling A of B te kiezen.
- Om Sonic de sonische draaitrampvol te laten uitvoeren.

Opmerking: Bij dit spel hebben de toetsen X, Y, Z, L en R geen effect.



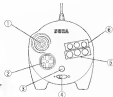
Saturn 3D Control Pad

Front View

- ① Analog Thumb Pad
- ② Directional Button (D-Button)
- ③ Start Button
- ④ Mode Switch (Switch between + and O modes; see below)
- ⑤ Buttons A, B and C
- ⑥ Buttons X, Y and Z

When the Saturn 3D Control Pad is switched to the "O" Mode, the Analog Thumb Pad is used to guide Sonic. When switched to the "+" Mode, the Directional Button guides Sonic.

Notes: The button functions for the Saturn 3D Control Pad are the same as the Saturn Control Pad. The Triggers L and R have no function.



Saturn 3D Control Pad

Vorderseite

- ① Analog-Dokumentaste
- ② Richtungstaste (Steuerkreuz)
- ③ Start-Taste
- ④ Betriebsarten-Wahlschalter (zum Umschalten zwischen den Betriebsarten "+" und "O"; siehe unten)
- ⑤ Tasten A, B und C
- ⑥ Tasten X, Y und Z

In der Stellung "O" des Betriebsarten-Wahlschalters dient die Analog-Dokumentaste zum Lenken von Sonic. In der Stellung "+" wird Sonic mit dem Steuercross gelenkt.

Hinweis: Die Tastenfunktionen für das Saturn 3D Control Pad sind mit denen des Saturn Control Pads identisch. Die Auslöser L und R haben keine Funktion.

La manette 3D Sega Saturn

Vue avant

- ① Thumb Pad analogique
- ② Bouton directionnel (bouton D)
- ③ Bouton Start
- ④ Commutateur de mode (passage entre les modes + et O ; voir ci-dessous)
- ⑤ Boutons A, B et C
- ⑥ Boutons X, Y et Z

Lorsque le commutateur de mode de la manette 3D Sega Saturn se trouve sur « O », le Thumb Pad analogique permet de guider Sonic. Lorsqu'il se trouve sur « + », le bouton directionnel permet de guider Sonic.

Remarque : Les fonctions des boutons de la manette 3D Sega Saturn sont les mêmes que celles de la manette Sega Saturn. Les gâchettes L et R ne servent pas dans ce jeu.



Mando de control 3D Saturn

Vista de frente

- 1 Mando analógico para el pulgar
- 2 Botón direccional (Botón D)
- 3 Botón Start
- 4 Cambio de moda (cambia entre los modos + y O, ver abajo)
- 5 Botones A, B y C
- 6 Botones X, Y y Z

Cuando el mando de control 3D de Sega Saturn está puesto en el modo "O", para guiar a Sonic se empleará el botón de mando analógico para el pulgar. Cuando esté puesto en el modo "+", se empleará el Botón direccional.

Nota: Las funciones de los botones para el mando de control 3D Saturn son iguales que las del mando de control Saturn. Los gatillos L y R carecen de función.

Controllo 3D Saturn

Veduta frontale

- 1 Teste o pollice analogica
- 2 Tasta di direzione (Tasto-D)
- 3 Tasto Start
- 4 Interruttore di modalità (Interruttore tra le modalità + e O; vedi sotto)
- 5 Testi A, B e C
- 6 Testi X, Y e Z

Quando il controllo 3D Saturn è regolato sulla modalità "O", il tasto a pollice analogico viene usato per guidare Sonic. Quando è regolato sulla modalità "+", il tasto di direzione guida Sonic.

Nota: Le funzioni dei tasti per il controllo 3D Saturn sono le stesse del controllo Saturn. I grilletti L e R non hanno nessuna funzione.

Saturn-driedimensioneel bedieningsblok

Voorkant

- 1 Analoge duimtoets
- 2 Richtingstoets (R-toets)
- 3 Starttoets
- 4 Modusschakelaar (schakelaar voor plus- en O-modus; zie onder)
- 5 Toets A, B en C
- 6 Toets X, Y en Z

Wanneer je bij het driedimensionele bedieningsblok voor de Saturn overschakelt op de O-modus, moet je de analoge duimtoets gebruiken om Sonic te verplaatsen. Wanneer je overschakelt op de plus-modus, moet je de R-toets gebruiken om Sonic te verplaatsen.

Opmerking: De toetsfuncties van het driedimensionele bedieningsblok voor de Saturn zijn dezelfde als bij het gewone Saturn-bedieningsblok. De trekken L en R hebben geen effect.



Pregame Screens/Options

- ① After the Sega and Travellers Tales logos appear, a short movie begins, followed by the *Sonic 3D Flickies' Island* Title screen. In a few moments, a game demo begins. Press Start at any time to return to the Title screen.
- ② Press Start at the Title screen to see your options. Enter and exit the HELP and SOUND TEST options screens by pressing Start.

Vorbereitungs-Bildschirme/ Optionen

- ① Nach Erscheinen der Sega- und Travellers Tales-Logos läuft ein kurzer Einleitungsfilm ab, dem der Titelschirm von *Sonic 3D Flickies' Island* folgt. Kurz darauf beginnt eine Spieldemonstration. Durch Drücken von Start kannst du jederzeit auf den Titelschirm zurückschalten.
- ② Drücke Start auf dem Titelschirm, um deine Optionen zu sehen. Durch Drücken von Start kannst du die Optionenscreens HELP (hilfe) und SOUND TEST aufrufen und wieder verlassen.

Les écrans avant le jeu/ Options

- ① Après les logos Sega et Travellers Tales, vous pouvez voir une courte séquence filmée, suivie par l'écran titre *Sonic 3D Flickies' Island*. Quelques secondes après, vous assistez à une démonstration de jeu. Appuyez sur Start à tout moment pour revenir à l'écran titre.
- ② À l'écran titre, appuyez sur Start pour faire apparaître l'écran Options. Appuyez sur Start pour accéder aux options HELP (aide) et SOUND TEST (test son) et pour les quitter.

①



②



Pantallas/opciones previas al juego

- ① Después de que aparezcan los logotipos Sega y Travellers Tales, dará comienzo una corta película, y a continuación aparecerá la pantalla del título *Sonic 3D Flickies' Island*. Momentos después comenzará una demostración del juego. Para volver a la pantalla del título, presiona Start en cualquier momento.
- ② Para ver las opciones que se te ofrecen presiona Start estando en la pantalla del título. Entra y sal de las pantallas de opciones HELP (Ayuda) y (SOUND TEST) (Prueba de sonido) presionando Start.

Schermate precedenti al gioco/opzioni

- ① Dopo che appariranno i logotipi Sega e Travellers Tales, comincia un breve filmato, seguito dalla schermata del titolo *Sonic 3D Flickies' Island*. Dopo poco tempo comincia una dimostrazione del gioco. Premi Start in qualsiasi momento per ritornare alla schermata del titolo.
- ② Premi Start alla schermata del titolo per vedere le tue opzioni. Entra nelle schermate delle opzioni di SOUND TEST (prova del suono) e di HELP (aiuto) ed esci premendo Start.

Inleidende schermen/Opties

- ① Na de logo's van Sega en Travellers Tales volgt er een korte film. Daarna verschijnt het titelscherm van *Sonic 3D Flickies' Island*. Een klein ogenblikken later volgt er een demonstratie van het spel. Druk op elk gewenst ogenblik op Start om naar het titelscherm terug te keren.
- ② Om de opties te bekijken, druk je vanuit het titelscherm op Start. Ont de optieschermen HELP (Hulp) en SOUND TEST (Geluid testen) in of uit te gaan, druk je op Start.



HELP

View the various shields and icons available for Sonic to collect on his quest through Flicky Island. A brief explanation of each item is included.

SOUND TEST

Play the music and sound effects in the SOUND TEST. Press Button A or C to start the BGM/SFX, and Button B to stop it.

START

Select this option and press Start to begin the game.

HELP (Hilfe)

Hier kannst du dir die verschiedenen Schutzschilder und Gegenstände ansehen, die Sonic auf seiner Reise durch Flicky Island einsammeln kann. Eine kurze Erläuterung zu jedem Gegenstand beigefügt.

SOUND TEST (Tontest)

Dort kannst du die in diesem Spiel verwendeten Musiktitel und Soundeffekte abhören. Drücke Taste A oder C, um die Wiedergabe von BGM/SFX zu starten, und Taste B, um die Wiedergabe zu stoppen.

START (Beginnen)

Wähle diese Option und drücke Start, um das Spiel zu beginnen.

HELP (aide)

Cette option vous permet de voir les boucliers et icônes que Sonic pourra trouver au cours de son aventure sur l'île aux Flickies. Chaque objet est accompagné d'une courte description.

SOUND TEST (test ton)

Choisissez cette option pour écouter la musique et les effets sonores du jeu. Appuyez sur le bouton A ou C pour écouter la musique de fond (BGM) et les effets sonores (SFX) et B pour les arrêter.

START (Départ)

Choisissez cette option et appuyez sur Start pour commencer à jouer.



HELP (Ayuda)

Muestra los diferentes escudos e iconos disponibles para que Sonic pueda cogerlos en su búsqueda a través de la isla Flicky. Para cada uno se incluye una breve explicación.

SOUND TEST (Prueba de sonido)

Escucha la música y los efectos sonoros (BGM/SFX) en SOUND TEST. Para escucharlos presiona el Botón A o C, y para pararlos, el Botón B.

START (Inicio)

Para iniciar el juego selecciona esta opción y presiona Start.

HELP (aiuto)

Osserva i vari scudi ed icone disponibili per Sonic da raccogliere nella sua ricerca per tutta l'isola Flicky. È inclusa una breve spiegazione di ogni oggetto.

SOUND TEST (prova del suono)

Riproduci la musica e gli effetti sonori in SOUND TEST. Premi il tasto A o C per far iniziare BGM/SFX e il tasto B per arrestarlo.

START (inizio)

Seleziona questa opzione e premi Start per cominciare il gioco.

HELP (Hulp)

Hiermee kun je de verschillende schilden en symbolen bekijken die Sonic op zijn reis over het Flicky-eiland tot zijn beschikking heeft. Bij elk voorwerp wordt een korte toelichting gegeven.

SOUND TEST (Geluid testen)

Hiermee kun je de muziek en geluidseffecten (BGM/SFX) afspelen (SOUND TEST). Om te beginnen met afspelen, druk je op toets A of C. Om het afspelen stop te zetten, druk je op toets B.

START (Beginnen)

Wanneer je deze optie kiest en op Start drukt, kun je beginnen te spelen.



Screen Signals

- ① Rings Collected
- ② Robot
- ③ Lives Remaining
- ④ Flicky Counter
- ⑤ Sonic and Flicky
- ⑥ Ring

Flickies

Jump on or Spin Dash into a robot to break it open and release the Flicky inside. After the Flicky is free, run past it to attract its attention. The Flicky then follows Sonic obediently. Keep an eye on the Flickies Sonic has collected – they have a tendency to scatter when they or Sonic are hit by enemies.

Rings

Collect Rings to increase your score and to gain entrance to the Knuckles and Tails Bonus Stages.



Bildschirmanzeigen

- ① Eingesammelte Ringe
- ② Roboter
- ③ Restliche Versuche
- ④ Flicky-Zähler
- ⑤ Sonic und Flicky
- ⑥ Ring

Flickies

Führe einen Sprung auf oder einen Drehsprint in einen Roboter aus, um ihn aufzubrechen und den darin gefangenen Flicky zu befreien. Nachdem du den Flicky befreit hast, Laufe an ihm vorbei, um seine Aufmerksamkeit auf dich zu lenken. Der Flicky folgt dann Sonic gehorsam. Behalte die von Sonic eingesammelten Flickies gut im Auge – sie neigen dazu, sich zu zerstreuen, wenn sie oder Sonic von Gegnern getroffen werden.

Ringe

Sammle Ringe ein, um deinen Punktestand zu erhöhen und Zugang zu den Bonusstappen "Knuckles" und "Tails" zu erhalten.

Les indications à l'écran

- ① Anneaux ramassés
- ② Robot
- ③ Vies restantes
- ④ Compteur de flickies
- ⑤ Sonic et un flicky
- ⑥ Anneau

Flickies

Sautez sur un robot ou exécutez un sprint en roupe pour casser lui pour le casser et libérer le Flicky à l'intérieur. Une fois le Flicky libéré, passez devant lui pour attirer son attention. Le Flicky vous suivra docilement. Surveillez constamment les Flickies qui vous suivent – ils ont tendance à s'égarer dans la nature lorsque Sonic ou eux-mêmes subissent les coups de l'ennemi.

Anneaux

Ramassez des anneaux pour améliorer votre score et pour accéder aux étapes de bonus de Knuckles et de Tails.

Indicaciones en la pantalla

- ① Anillos recogidos
- ② Robot
- ③ Vidas restantes
- ④ Contador de Flickies
- ⑤ Sonic y Flicky
- ⑥ Anillo

Flickies

Salta sobre un robot o lázmate rotando contra él para ramparla y saltar el Flicky dentro del mismo. Una vez liberado el Flicky, corre frente a él para llamar su atención. El Flicky seguirá entonces a Sonic obedientemente. Mantén un ojo en los Flickies que Sonic haya puesto; cuando ellos o Sonic son golpeados por el enemigo tienden a desperdigarse.

Anillos

Junta Anillos para aumentar la puntuación y poder entrar en las etapas de bonificaciones de Knuckles y Tails.

I segnali sulla schermata

- ① Anelli raccolti
- ② Robot
- ③ Vite rimanenti
- ④ Contatore di Flicky
- ⑤ Sonic e Flicky
- ⑥ Anello

Flicky

Salta su un robot e lancia contro con una rotazione per aprirlo con la forza e rilasciare il Flicky che è all'interno. Dopo che il Flicky è libero, passalo correndo per attirare la sua attenzione. Allora il Flicky segue Sonic in modo sottomesso. Tieni d'occhio i Flicky che Sonic ha raccolti: hanno la tendenza a sparpagliarsi quando essi o Sonic vengono colpiti dai nemici.

Anelli

Raccogli gli anelli per aumentare il tuo punteggio e per aggiudicarti il diritto di ingresso nella fase di bonus di Knuckles e Tails.

Aanduidingen op het scherm

- ① Verzamelde ringen
- ② Robot
- ③ Resterende levens
- ④ Flicky-teller
- ⑤ Sonic en Flicky
- ⑥ Ring

Flicky's

Om een robot open te breken en de daarin aanwezige Flicky te bevrijden, moet je erop springen of er eenhedensteedsaanval op uitvoeren. Wanneer de Flicky is bevrijd, moet je actief hem aanpakken om zijn aandacht te trekken. De Flicky zal Sonic dan gehoorzaam volgen. Houd de Flicky's die Sonic heeft verzameld, goed in de gaten. Ze raken namelijk nogal gemakkelijk verspreid wanneer zij of Sonic door de vijand worden geraakt.

Ringen

Om jouw score te verhogen, en toegang te verkrijgen tot de Knuckles- en Tailsbonusniveaus, moet je ringen verzamelen.



Lives Remaining

The number of Sonic's remaining Lives is shown at the bottom left corner of the screen.

Flicky Counter

The number of Flickies needing to be rescued is shown at the bottom right corner of the screen. If the Flicky indicator is lit, the Flicky has already been found.

Restliche Versuche

Die Anzahl von Sonics restlichen Versuchen wird in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt.

Flicky-Zähler

Die Anzahl von Flickies, die gerettet werden müssen, wird in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt. Eine leuchtende Flicky-Anzeige bedeutet, daß der Flicky bereits gefunden worden ist.

Vies restantes

Le nombre de vies restantes de Sonic est indiqué en bas et à gauche de l'écran.

Compteur de Flickies

Le nombre de Flickies que vous devez sauver est indiqué en bas et à droite de l'écran. Si l'indicateur d'un Flicky est allumé, cela signifie que vous avez déjà trouvé ce Flicky.



Vidas restantes

En la parte inferior izquierda se muestra el número de vidas restantes de Sonic.

Contador de Flickies

En la parte inferior derecha se muestra el número de Flickies que necesitan ser liberados. Si el indicador de Flicky está encendido, ese Flicky ya habrá sido encontrado.

Vite rimanenti

Il numero di vite rimanenti di Sonic è mostrato nell'angolo in basso a sinistra dello schermo.

Contatore di Flicky

Il numero di Flicky che necessitano di essere salvati è mostrato nell'angolo in basso a destra dello schermo. Se l'indicatore di Flicky è acceso, il Flicky è già stato trovato.

Resterende levens

Linksonder op het scherm wordt het aantal levens aangegeven dat Sonic nog overheeft.

Flicky-teller

Rechts onder op het scherm wordt het aantal Flicky's aangegeven dat nog gered moet worden. Een brandende Flicky betekent, dat die Flicky al is gevonden.



Rings, Springs and Other Things

The Flickies' pleasant island has been changed into a danger-filled maze. Sonic must find his way through this mayhem in order to free his Flicky friends and stop Robotnik from getting his mitts on the Chaos Emeralds. There are many items Sonic may come across in his adventure, so take a look at the items below to help Sonic out.

① Rings

Collect Rings to protect Sonic from Robotnik's traps, gain access to the Knuckles or Tails Bonus Stages (to find Chaos Emeralds) and gain Bonus Points at the end of each Act. Remember, Sonic needs to collect at least 50 Rings to enter the Bonus Stages.

Ringe, Federn und andere Dinge

Die freundliche Insel der Flickies ist in ein Labyrinth voller Gefahren verwandelt worden. Sonic muß seinen Weg durch dieses Chaos finden, um seine Flicky-Freunde zu befreien und Robotnik davon zu hindern, die Chaos-Smaragde in seine Flossen zu kriegen. Es gibt eine Menge Gegenstände, auf die Sonic bei seinen Abenteuer stoßen kann. Wirf daher einen Blick auf die folgenden Gegenstände, um Sonic behilflich zu sein.

① Ringe

Sammle Ringe ein, um Sonic vor Robotniks Fallen zu schützen, Zugang zu den Bonus-Etappen "Knuckles" oder "Tails" zu erhalten (um Chaos-Smaragde zu finden) und Bonuspunkte am Ende jedes Aktes zu gewinnen. Denke daran, daß Sonic mindestens 50 Ringe einsammeln muß, um Zugang zu den Bonus-Etappen zu erhalten.

Anneaux, ressorts et autres objets

L'île paradisiaque des flickies est maintenant un dangereux labyrinthe. Sonic doit trouver son chemin sur un terrain semé d'embûches pour libérer ses amis flickies et empêcher le diabolique Dr Robotnik de mettre la main sur les émeraudes du chaos. Sonic trouvera de nombreux objets au cours de son aventure. En sachant à quoi ils servent, vous pourrez mieux aider Sonic.

① Anneaux

Les anneaux que vous ramassez vous permettent de protéger Sonic contre les pièges de Robotnik, d'accéder aux étapes de bonus de Knuckles et de Tails (où se trouvent les émeraudes du chaos) et de gagner des points de bonus à la fin de chaque étape. Sonic doit avoir au moins 50 anneaux pour accéder aux étapes de bonus.



Anillos, Resortes y otras cosas

La encantadora isla Flicky se ha convertido en un lugar lleno de peligros. Sonic deberá abrirse camino entre todo el albanoto para poder liberar a sus amigos los Flickys e impedir que Robotnik consiga apoderarse de las Esmeraldas del Caos. Hay muchas abjetas con las que podrá encontrarse Sonic en su aventura, así que mira las abjetas siguientes para hacerte una idea de ellas y poder ayudar a Sonic.

① Anillos

Junta Anillos para proteger a Sonic de las trampas de Robotnik y entrar en las etapas de bonificación de Knuckles o Tails (para encontrar Esmeraldas del Caos) y obtener puntos por bonificación al final de cada fase. Recuerda, Sonic necesita juntar al menos 50 Anillos para entrar en las etapas de bonificaciones.



Anelli, molle ed altre cose

La piacevole isola dei Flicky è stata trasformata in un labirinto pieno di pericoli. Sonic deve sbergarla in questo posto di distruzione premeditata per liberare i suoi amici Flicky e fermare Robotnik in modo che non metta le mani sugli smeraldi del caos. Ci sono molti oggetti in cui Sonic può imbattersi nella sua avventura, perciò dai un'occhiata agli oggetti sotto per aiutare Sonic a vincerli.

① Anelli

Raccogli gli anelli per proteggere Sonic dalle trappole di Robotnik, aggiudicarti il diritto di ingresso alla fase di bonus di Knuckles e Tails (per trovare gli smeraldi del caos) e ottenere punti di bonus alla fine di ogni atto. Ricorda che Sonic ha bisogno di raccogliere almeno 50 anelli per entrare nelle fasi di bonus.

Ringen, springveren en andere zaken

Het plezierige eiland van de Flicky's is veranderd in een doolhof vol gevaren. Sonic moet de weg zien te vinden door deze chaos om zijn Flicky-vrienden te bevrijden en om te verhinderen dat Robotnik de chaos-smeragden in zijn bezit krijgt. Overal liggen voorwerpen verspreid die Sonic op zijn avontuurlijke reis kan tegenkomen. Bestudeer daarom de onderstaande voorwerpen die Sonic van pas kunnen komen.

① Ringen

Om Sonic te beschermen tegen de valstrikken van Robotnik, om toegang te verkrijgen tot de Knuckles of Tails-bonusniveaus (zodat je de chaos-smeragden kunt vinden) en om aan het einde van elke scène bonuspunten te winnen, moet je Ringen verzamelen. Denk eraan dat Sonic minstens 50 Ringen moet verzamelen om toegang te krijgen tot de bonusniveaus.



② Shields

There are three kinds of Shields to be found on Flicky Island. The Blue Shield protects Sonic against regular and electrical damage, the Red Shield protects against both regular and fire damage, and the Gold Shield gives Sonic the power to use the Blast Attack as well as protecting him from enemy attacks.

③ Sonic Medals/Extra Lives

Collect ten Sonic Medals to gain a Continue! Look for medals above you when bouncing on Springs. Extra Lives can be found inside TVs and gained in the Knuckles or Tails Bonus Stages (if you've already gained all seven Chaos Emeralds).

② Schutzschilde

Drei Schutzschildtypen können auf Flicky Island gefunden werden. Der blaue Schild schützt Sonic vor regulären und elektrischen Schäden, der rote Schild schützt vor regulären und Feuerschäden, und der Gold-Schild verleiht Sonic die Macht, die Explosionsattacke anzuwenden und sich vor gegnerischen Attacken zu schützen.

③ Sonic-Medaillen/Zusätzliche Versuche

Wenn du zehn Sonic-Medaillen einsammelst, erhältst du eine Fortsetzung! Halte nach Medaillen über dir Ausschau, wenn du auf Federn hüpft. Zusätzliche Versuche kannst du in Fortsetzungen finden und in den Bonus-Stoppen "Knuckles" oder "Tails" gewinnen (falls du bereits alle sieben Chaos-Smaragde gewonnen hast).

② Boucliers

Vous trouverez trois types de boucliers sur l'île aux Flickies. Le bouclier bleu protège Sonic contre les dommages ordinaires et l'électricité. Le bouclier rouge le protège contre les dommages ordinaires et le feu. Le bouclier d'or lui permet d'exécuter une attaque explosive et protège Sonic contre les attaques ennemies.

③ Médailles Sonic/vies supplémentaires

Lorsque vous avez dix médailles Sonic, vous gagnez un Continue ! Cherchez les médailles au-dessus de vous lorsque vous sautez sur les ressorts. Vous trouverez des vies supplémentaires à l'intérieur des téléviseurs. Vous pourrez aussi en gagner aux étapes de bonus de Knuckles ou de Tails (après avoir trouvé les sept Émeraudes du chaos.)

②



③



② Escudos

Hay tres tipos de escudos que pueden encontrarse en la isla Flicky. El Escudo azul protege a Sonic contra el daño normal y eléctrico, el Escudo rojo lo protege contra el daño normal y el fuego, y el Escudo dorado otorga a Sonic poder para usar el ataque de trampa al como de protegase contra los ataques del enemigo.

③ Medallas/vidas extras de Sonic

¡Justo diez Medallas Sonic para obtener una continuación! Estate atento a las Medallas por encima tuya cuando botes sobre los Resortes. Las vidas extras pueden encontrarse dentro de los televisores o obtenerse en las etapas de bonificaciones de Knuckles o Tails (si ya has obtenido todas las siete Esmeraldas del Caos).

② Scudi

Ci sono tre tipi di scudi da trovare sull'isola Flicky. Lo scudo blu protegge Sonic contro i danni regolari e quelli causati dall'elettricità, lo scudo rosso protegge contro entrambi i danni regolari e del fuoco e lo scudo dorato dà a Sonic la potenza di usare l'attacco esplosivo e lo protegge anche dagli attacchi nemici.

③ Medaglie di Sonic/Vite supplementari

Raccogli dieci medaglie di Sonic per ottenere una continuazione! Cerca le medaglie sopra di te quando rimbalzi sulle molle. Puoi trovare le vite supplementari all'interno dei televisori e puoi ottenerle nelle fasi di bonus di Knuckles e Tails (se hai già ottenuto tutti i sette smeraldi del caos).

② Schilden

Op het Flicky-eiland kun je drie soorten schilden vinden. Het blauwe schild beschermt Sonic tegen gewone en elektrische schade. Het rode schild beschermt hem tegen gewone schade en brandschade. Het gouden schild geeft Sonic de kracht om dreunavallen uit te voeren en om zich tegen aanvallen van de vijand te beschermen.

③ Sonische medailles/Extra levens

Om een Continu te winnen, moet je tien sonische medailles zien te verzamelen. Kijk of er zich boven jou medailles bevinden wanneer je je vande springeren koort terugvallen. Extra levens vind je in de televisietoestellen. Ook kun je extra levens winnen op de Knuckles en Tails bonusrondes (indien je reeds alle zeven chaosaardbollen in je bezit hebt).



④ **Sonic Blast Attack**

Take on all challengers! Press Button A or C to jump, and press either button again in midair to home in on enemies. Sonic needs to find the Gold Shield first to use the Blast Attack.

⑤ **Springs and Transports**

Use springs to jump from one place to another and collect Rings or Sonic Medals for extra Lives! Transports move Sonic UP and DOWN levels. Try the Spin Dash to activate some transports.

④ **Sonic-Explosionsattöcke**

Nimm es mit allen Herausforderern auf! Drücke zunächst Taste A oder C, um hochzuspringen, und drücke dann eine der beiden Tasten erneut in der Luft, um dich auf Gegner zu stürzen. Sonic muß erst den Gold-Schild finden, um die Explosionsattöcke anwenden zu können.

⑤ **Federn und Transporter**

Benutze Federn, um dich springend von Ort zu Ort fortzubewegen, und um Ringe oder Sonic-Medaillen zum Gewinn zusätzlicher Versuche einzusammeln! Transporter befördern Sonic auf höhere oder tiefere Ebenen. Einige Transporter lassen sich mit dem Drehsprint aktivieren.

④ **Attaque explosive Sonic**

Cette attaque vous permet d'attaquer tous vos adversaires à la fois. Appuyez sur le bouton A ou C pour sauter. Une fois en l'air, appuyez à nouveau sur A ou C pour vous diriger sur vos ennemis. Pour pouvoir exécuter une attaque explosive, vous devez d'abord trouver le bouclier bleu.

⑤ **Ressorts et transports**

Les ressorts vous permettent de sauter d'un endroit à l'autre. Utilisez-les pour attraper des anneaux et médailles Sonic qui vous rapporteront des vies supplémentaires. Les transports permettent à Sonic d'accéder aux niveaux SUPÉRIEURS et INFÉRIEURS. Essayez le sprint en torsion pour activer certains transports.



② Ataque de trampa a Sonic

¡No dejes pasar un reto! Presiona el Botón A o C para saltar, y vuelve a presionar cualquiera de ellos otra vez estando en el aire para aterrizar al lado de los enemigos. Para que Sonic pueda utilizar su ataque de trampa debe encontrar primero al Escudo dorado.

③ Resortes y Transportes

¡Emplea los resortes para saltar de un lugar a otro y ganar Anillos o Medallas Sonic para obtener vidas extra! Los Transportes mueven a Sonic hacia niveles SUPERIORES o INFERIORES. Prueba la aceleración rotativa para activar algunos Transportes.

④ Attacco esplosivo di Sonic

Affronta tutti gli sfidanti! Premi il tasto A o C per saltare e premi di nuovo uno dei due tasti a mezz'aria per dargli verso i nemici. Prima Sonic ha bisogno di trovare lo scudo dorato per usare l'attacco esplosivo.

⑤ Molle e trasportatori

Usa le molle per saltare da un posto all'altro e raccogliere gli anelli e le medaglie di Sonic per delle vite supplementari. I trasportatori spostano Sonic SU o GIÙ nei livelli. Prova la spinta con rotazione per attivare alcuni trasportatori.

⑥ Sonische dreunoemval

Go alle vijanden te lijf! Om te springen, druk je op toets A of C. Om de vijanden te beschieten (enrij) je je in de lucht bevindt, druk je nogmaals op één van beide toetsen. Om de dreunoemval te kunnen uitvoeren, moet Sonic eerst het gouden schild vinden.

⑦ Springveren en transporten

Om van de ene naar de andere plaats te springen, moet je gebruikmaken van springveren. Om extra levens te winnen, moet je ringen of sonische medailles verzamelen. Met de transporten kun je Sonic naar een hoger of lager niveau verplaatsen. Om bepaalde transporten te activeren, moet je de draaistoemval eens proberen.



④ Chaos Emeralds

Dr. Robotnik wants to use the power of the Chaos Emeralds to gain control over the world. The only way to stop him is by racing to the Emeralds' list! Once you have collected 50 or more Rings, look around for Tails or Knuckles, who can transport you to the Bonus Stage, where the Chaos Emeralds can be found.

⑦ Dimension Rings

At certain points on Flicky Island, Sonic can find Dimension Rings, the doorways to the Flicky Dimension. Jump and grab the red one of the Dimension Ring whenever Sonic has Flickies to take them out of the hands of the fiendish Dr. Robotnik, and get them safely back into their dimension!

⑧ Chaos-Smaragde

Dr. Robotnik will die Kraft der Chaos-Smaragde ausnutzen, um die Herrschaft über die Welt zu erlangen. Du kannst ihn nur aufhalten, indem du die Smaragde zuerst erreichst. Sobald du 50 oder mehr Ringe eingesammelt hast, sieh dich nach Tails oder Knuckles um, die dich zu den Bonus-Stoppen befördern können, wo du die Chaos-Smaragde finden kannst.

⑦ Dimensionenringe

An bestimmten Stellen auf Flicky Island kann Sonic Dimensionenringe, die Eingänge zur Flicky-Dimension, finden. Springe hoch und packe das rote Band des Dimensionenrings, wenn immer sich Flickies bei Sonic befinden, um sie aus den Krallen des teuflischen Dr. Robotnik zu befreien und sie sicher in ihre Dimension zurückzubringen!

⑥ Émeraudes du chaos

Le Dr Robotnik veut utiliser l'énergie des émeraudes du chaos pour devenir le maître du monde. Le seul moyen de l'arrêter est de trouver les émeraudes avant lui ! Lorsque vous avez 50 anneaux ou plus, cherchez Tails ou Knuckles : ils peuvent vous mener à l'étape de bonus où se trouvent les émeraudes du chaos.

⑦ Anneaux inter-dimensions

En certains endroits de l'île, Sonic peut trouver des anneaux inter-dimensions qui permettent aux flickies d'aller dans la dimension Bikkione. Lorsque Sonic a des flickies, sautez pour attraper la porte rouge de l'anneau. Ceci permettra aux flickies de retourner dans leur dimension et d'échapper ainsi au terrible Dr Robotnik !

⑤



⑦



⑥ Esmeraldas del Caos

El Dr. Robotnik quiere utilizar las poderes de las Esmeraldas del Caos para controlar el mundo. La forma de evitarlo es llegar hasta la Esmeraldas antes que él. Cuando hayas juntado 50 o más Anillos, busca Tails o Knuckles, que pueden transportarte hasta la etapa de bonificaciones, donde pueden encontrarse las Esmeraldas del Caos.

⑦ Anillos del Tiempo

En ciertos lugares de la isla Flicky, Sonic puede encontrar Anillos del Tiempo, lo que le permitirá la entrada a la dimensión Flicky. Salta y coge el anillo rojo del Anillo del Tiempo cada vez que Sonic tenga Flickies que liberar de las garras del malvado Dr. Robotnik, y devuélvelos sanos y salvos a su dimensión!

⑧ Smeraldi del caos

Il Dottor Robotnik vuole usare il potere degli smeraldi del caos per ottenere il dominio sul mondo. L'unica mada per fermarlo è di precipitarsi prima di tutto verso gli smeraldi del caos! Quando hai raccolto 50 o più anelli, cerca con la squadra Tails o Knuckles, che possono trasportarti alla fase di bonus, dove puoi trovare gli smeraldi del caos.

⑨ Anelli dimensionali

In certi punti sull'isola Flicky, Sonic può trovare gli anelli dimensionali, le entrate per la dimensione Flicky. Salta ed afferra la parte rossa dell'anello dimensionale ogni volta che Sonic deve sottrarre i Flicky dalla morsa del diabolico Dottor Robotnik e sportalvi indietro al sicuro nella loro dimensione!

⑩ Chaos-smoragden

Dr. Robotnik wil de kracht van de chaos-smoragden gebruiken om de heerschappij over de wereld te verworven. De enige manier om hem tegen te houden, is als eerste bij de smaragden te komen! Wanneer je eenmaal 50 of meer ringen hebt verzameld, moet je Tails of Knuckles proberen te vinden. Deze kunnen jou naar het bonusniveau brengen, waar de chaos-smoragden te vinden zijn.

⑪ Dimensie-ringen

Op een aantal plaatsen op het Flicky-eiland kan Sonic deze ringen vinden die toegang geven tot de Flicky-dimensie. Elke keer wanneer Sonic een Flicky in zijn bezit heeft, moet je niet een sprong het rode gedeelte van de dimensiering vastgrijpen om de Flicky's uit de handen van de vijandige Dr. Robotnik te bevrijden zodat ze weer veilig naar hun dimensie kunnen terugkeren!



Flicky Island

Dr. Robotnik has made quite a mess of things! The once-peaceful Flicky Island is now inhabited by vicious robots and fiendish traps designed to stop Sonic! Release the Flickies from the robots and get them back to their own dimension, dodge the traps, race through snow, rain, and fog, find the secret passageways leading to helpful items, collect all the Chaos Emeralds, defeat Dr. Robotnik and above all – HAVE A GOOD TIME!

Flicky Island

Dr. Robotnik hat ein ziemliches Durcheinander angerichtet! Die einst friedliche Insel "Flicky Island" wimmelt jetzt von brutalen Robotern und teuflischen Fallen, die dem Zweck dienen, Sonic aufzuhalten! Deine Aufgabe ist es, die Flickies von den Robotern zu befreien und sie in ihre eigene Dimension zurückzubringen, den Fallen auszuweichen, durch Schnee, Regen und Nebel zu rasen, die geheimen Durchgänge zu finden, die zu nützlichen Gegenständen führen, alle Chaos-Smaragde einzusammeln, Dr. Robotnik zu schlagen, und vor allem – VIEL SPASS ZU HABEN!

L'île aux Flickies

Le Dr Robotnik a tout bouleversé. L'île aux Flickies, autrefois si paisible, est maintenant peuplée de robots hostiles et jonchée de pièges. Rien n'a été négligé pour arrêter Sonic ! Vous devez à tout prix libérer les flickies enfermés dans les robots pour leur permettre de retourner dans leur dimension. Il vous faudra éviter les pièges, courir dans la neige, sous la pluie et dans le brouillard, découvrir des passages secrets qui conduisent à des objets utiles pour votre aventure, trouver toutes les émeraudes de chaos et bien sûr vaincre le Dr Robotnik. AMUSEZ-VOUS BIEN !



Isla Flicky

¡El Dr. Robotnik ha alterado un poco las cosas! ¡Lo que antes era una tranquila isla se ha convertido ahora en un lugar habitado por maliciosos robots y hábiles trampas para parar a Sonic! Libera a los Flickys de los robots y devuélvelos sanos y salvos a su dimensión, esquivando las trampas, corre por la nieve, la lluvia y la niebla, encuentra las pasadizas secretas que conducen a los objetos útiles, recoge todas las Esmeraldas del Caos, derrotar al Dr. Robotnik y, sobre todo, ¡PASÁTELO DE AURA!



L'isola Flicky

Il Dottor Robotnik ha messo completamente sottosopra ogni cosa! L'isola Flicky, che un tempo era tranquilla, ora è abitata da malvagi robot ed è disseminata di trappole diaboliche per fermare Sonic! Libera i Flicky dai robot e riportali indietro nella loro dimensione, attiva le trappole, corri nella neve, pioggia e nebbia, scopri i passaggi segreti che conducono agli oggetti utili, raccogli tutti gli smeraldi del caos, sconfiggi il Dottor Robotnik e soprattutto DIVERTITI!

Het Flicky-eiland

Dr. Robotnik heeft er een grote rotzooi van gemaakt! Het eens zo vredige Flicky-eiland wordt nu bewoond door kwaadaardige robots en zit vol met gemene valstrikken om Sonic tegen te houden! Jij moet de Flicky's uit de robots bevrijden zodat ze weer naar hun dimensie kunnen terugkeren. Je moet de valstrikken zien te ontwijken en door sneeuw, regen en mist rennen om de geheime doorgangen te vinden die je naar nuttige voorwerpen brengen. Je moet alle chaos-smeralden vinden en Dr. Robotnik verslaan, maar je moet vooral YEEH! PIEZIE! hebben!



① Green Grove Zone

The hills are alive with the sound of cornshocks, engines, and various other machinery. The Flickies have been turned into rusty robots, and it's up to you to guide Sonic through the Green Grove Zone!

② Rusty Ruin Zone

The ruins of the fabled continent of Atlantis were brought up from the depths when Flicky Island was created. Robotnik has lifted the ancient booby traps with modern machinery, making them more dangerous than ever! Dark and gloomy, some parts of the Rusty Ruin Zone are drenched in fog and rain, but Sonic has a job to do and nothing will dampen his spirits.

① Zone des grünen Wäldchens

Die Hügel sind erfüllt von dem Klang von Nockenwellen, Motoren und zahlreichen anderen Maschinen. Die Flickies sind in genuine Roboter verwandelt worden, und es liegt jetzt an dir, Sonic durch die Zone des grünen Wäldchens zu führen!

② Zone der rostigen Ruine

Die Ruinen des sagenhaften Kontinents Atlantis wurden bei der Entstehung von Flicky Island aus den Tiefen hochgeholt. Robotnik hat die alten Fallen mit moderner Maschinerie ausgestattet und sie gefährlicher als je zuvor gemacht. Einige finstere und düstere Bereiche der Zone der rostigen Ruine sind von Nebel und Regen durchdrungen. Aber Sonic hat eine Aufgabe zu erledigen, und er lässt sich durch nichts einmischen.

① La zone des gorges vertes

Ces collines sont animées par des arbres à cornes, des moteurs et des mécanismes grinçants. Les Flickies ont été transformés en robots malveillants et il ne sera pas facile de faire sortir Sonic de cette zone!

② Les ruines rouillées

Les ruines de l'Atlantide sont remontées à la surface de la mer lors de la création de l'île aux Flickies. Robotnik a modernisé les pièges à l'intérieur de certains objets antiques pour les rendre encore plus dangereux. Tristes et sombres, certaines parties de cette zone sont noyées dans les brouillards et la pluie. Mais Sonic est un battant et rien ne peut le décourager.



① Zona del bosque verde

Las colinas están vivas con el sonido de beetle, motoras, y otros tipos de máquinas. ¡Las Flickies han sido convertidos en robots peligrosos, y en las masas está el guita a Sonic a través de la zona del bosque verde!

② Zona de las ruinas oxidadas

Cuando fue creada la isla Flicky emergieron de las profundidades del agua las ruinas del continente Atlántida del que habla la fábula. ¡Robotnik ha equipado las antiguas trampas casababos con maquinaria moderna, convirtiéndolas en objetos más peligrosos que nunca! Algunas partes de la zona de las ruinas oxidadas, oscura y tenebrosa, están saturadas de niebla y lluvia, pero Sonic tiene una tarea que realizar y no habrá humedad que debilita su espíritu.

① Zona del boschetto verde

Sulle colline nauano il rumore degli alben a comme, dei motori e di diversi altri macchinari. I Flicky sono stati trasformati in robot malvagi e dipende da te guidare Sonic attraverso la zona del boschetto verde!

② Zona delle rovine arrugginite

Le rovine del mitico continente di Atlantide furono portate in superficie dagli abissi quando l'isola Flicky fu creata. Robotnik ha installato dei macchinari moderni nelle trappole antiche, rendendole più pericolose che mai! Alcune parti oscure e tenebrose della zona delle rovine arrugginite sono infestate di nebbia e pioggia, ma Sonic ha un lavoro da fare e nella scoraggerà il suo stato d'animo.

① Het groene bos

Overal op de heuvels hoor je het geluid van raketmotoren, motoren en tal van andere machines. De Flicky's zijn veranderd in gevaarlijke robots. Nu is het jouw taak om Sonic de weg door het groene bos te wijzen!

② De verroeste overblijfselen

Bij de aanleg van het Flicky-eiland werden uit de diepte van de oceaan de overblijfselen van het legendarische continent Atlantis naar boven gehaald. Robotnik heeft de antieke valstrikken uitgerust met moderne machines waardoor ze gevaarlijker zijn dan ooit! Sommige deeltjes en antiek/spellende gedeeltes van de verroeste overblijfselen zijn helemaal nat van de regen en regen, maar Sonic heeft een taak te volbrengen en laat zich daarbij door niets weerhouden!



① Spring Stadium Zone

This area is a crazy funhouse of pinball cushions and bumpers, springs and noko-friendly spike traps. Hone your jumping and bouncing skills here.

② Diamond Dust Zone

Did you bring your Sonic snowboard? The snowy mountains of Flicky Island are filled with icy snowblowers, frozen paths and rivers of slush. The occasional snowfall doesn't even faze Sonic, but watch out for snow-spitting snowmen and uncover snowy Springs to make your way through this Zone.

③ Zone des Federstadiens

Dieser Bereich ist ein verrücktes Tollhaus aus Flipperdampfern und Puffern, Federn und nicht so freundlichen Stachelkugeln. Hier kannst du deine Sprung- und Abpralltechniken schärfen.

④ Zone des Diamantenstoubs

Hast du dein Sonic Snowboard mitgebracht? Die schneebedeckten Berge von Flicky Island wimmeln nur so von vereisten Schneestraszen, gefrorenen Pfaden und Flüssen aus Schneematsch. Vereinzelt Schneefälle bringen Sonic nicht aus der Fassung, aber du mußt auf schneespuckende Schneemänner aufpassen und schneebedeckte Federn aufdecken, um durch diese Zone zu gelangen.

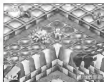
⑤ La zone du stade aux ressorts

Ce stade est une maison à surprises. Vous y trouverez des butoirs et tampons de billard électrique et des pièges à piques pas trop sympathiques. Un endroit idéal pour apprendre à sauter et à rebondir !

⑥ La zone de poudre de diamant

Avez-vous apporté le monski de Sonic ? Les montagnes enneigées de l'île aux Flickies sont pleines de balayuses soufflées, de chemins verglacés et de rivières de gadoue. Les chutes de neige occasionnelles ne déconcentreront pas Sonic mais, pour traverser cette zone, il devra éviter les boishommes de neige qui crèchent de la neige et découvrir des ressorts sous la neige.

①



②



③ Zona del estadio de los resortes

Este área es una divertida casa de rebatadores y paracaques, resortes y trampas de puzos poco amigos. Afina aquí tus habilidades de salto y bote.

④ Zona del polvo de diamante

¿Te has traído tu tabla de nieve Sonic? La isla Flicky está plagada de máquinas lanzanieve, caminos helados y ríos de nieve a medio derretir. Las avalanchas de nieve ocasionales no confundan es lo más mínimo a Sonic, pero estate atento al hambre de las nieves que escapan nieve y encuentra los Resortes nevados bajo la nieve para pasar esta zona.

① Zona dello stadio delle molle

Questa area è un folle luogo di divertimenti con spande elastiche di flipper e paraorti, molle e trappole munite di punte non troppo amichevoli. In questa zona affina le tue capacità nel salto e nel rimbalzo.

④ Zona della polvere di diamante

Hai portato il tuo snowboard di Sonic? Le montagne nevose dell'isola Flicky sono piene di spazza-neve gelati, piste ghiacciate e fiumi di neve mista a fango. La sporadica nevicata non turba neanche Sonic, ma stai attento ai pupazzi di neve che sputano la neve e scappi gli anelli coperti di neve per procedere attraverso questa zona.

③ Het springverenstadión

Dit is een krankzinnig speelhof met flipperkasten en stootballen, springveren en net al te vriendelijke spijkervallen. Hier kun je je yoloop oefenen in het springen en laten terugkrukten.

④ Het diamantstofgebied

Heb je jouw sonische sneeuwplank wel meegebracht? Overal op de bevrorende bergen van het Flicky-eiland vind je melijs bedekte sneeuwruimers, bevroren loden op rivieren met een sneeuwrijt. Zo nu en dan sneeuwt het, maar daar lijkt Sonic niet anders van. Wie! moet je oppassen voor de sneeuwpuwende sneeuwmannen. Verder bevinden zich onder de sneeuw springveren die je nodig hebt om veilig door dit gebied heen te komen.



④ Volcano Valley Zone

Quite a change from the cool slopes of Diamond Dust! Leap the lava beds and go with the flow! Use the Sonic Spin Dash to activate the elevators, and keep an eye out for Fire shields to save Sonic from suffering a hot foot!

⑤ Gears & Gadgets Zone

This mixed-up machazone is chock full of pipes, tubes and wiring. Not to mention electrified floors, shocking beam weapons, and industrial fans that will blow Sonic away!

⑥ Zone des Volcans

Eine ziemlich heiße Temperaturveränderung von den kühlen Hängen des Diamantensteins! Überspringe die Lavabetten und folge der Strömung! Benutze den Sonic-Drehspinn, um die Aufzüge zu aktivieren, und halte nach Feuerschilden Ausschau, damit Sonic keine heißen Füße krieg't!

⑦ Zone des Gears & Gadgets

Diese durcheinandergebrachte Fabrikzone ist gesammelt voll mit Rohren, Schläuchen und Kabeln. Ganz zu schweigen von elektrisierten Fußböden, schockierenden Strahlenwaffen und Fabrikventilatoren, die Sonic wegpusten!

⑧ Le zone de la vallée des volcans

Quelle différence avec les montagnes fraiches de la zone précédente ! Vous devrez sauter par-dessus les coulées de lave et aller dans le sens du courant. Utilisez la sprint en toupie de Sonic pour activer les ascenseurs et essayez de trouver des boucliers pare-feu pour ne pas avoir trop chaud aux pieds !

⑨ Le zone des gadgets

Cette zone est pleine de conduits, de tubes et de fils. Sans parler des planchers électrifiés, des armes à faisceau et des ventilateurs industriels qui éjecteront Sonic !



③ Zona del valle del volcán

¡Bastante distinto a las heladas laderas del polvo de diamante! ¡Salta los ríos de lava y sigue la corriente! ¡Emplea la aceleración rotativa de Sonic para activar los ascensores, y estate atento a los Escudos de fuego para evitar que Sonic se queme las pies!

④ Zona de los artilugios raros

Esta mecazona revuelta está abarrotada de tubos y cables. ¡Ni que decir de los suelos electrificados, las armas de rayos atardidores, y los ventiladores industriales que soplarán a Sonic por los aires!

⑤ Zona della valle del vulcano

È proprio un bel cambiamento dalle fredde piste della polvere di diamante! Salta gli stadi di lava e segui la corrente! Usa la slancio con rotazione per attivare gli ascensori e stai all'erta con gli scudi di fuoco per salvare Sonic affinché non si ustioni!

⑥ Zona del congegno dei goni

Questa confusa zona automatizzata è piena zeppa di tubazioni, condutture e cavi. Per non parlare dei pavimenti elettrificati, che danno una scossa elettrica alle armi con fascio ad onde e le ventole industriali che soffieranno via Sonic!

⑦ Het vulkeandoel

Een heel verschil met de koude heiligen van het diamantstofgebied! Spring over de lavabeddingen en laat je met de stroom meesleuren! Gebruik de sonische draaistoomaandrijving om de liften te activeren. Probeer brandschijlden te verzamelen om te voorkomen dat Sonic zijn vasten brandt.

⑧ De technische snuffjes

Dit chaotische gebied is bezet met pijpen, buizen en draden. Om nog maar niet te spreken over de geëlektrificeerde vloeren, de schoktrouwepans en de industriële ventilatoren waardoor Sonic zal worden weggeblazen!



⑦ Panic Puppet Zone

Looks like Robotnik hasn't even had time to place the Flickies into the robots here. Sonic must be catching up to that evil genius! Balance on the containers to free the Flickies inside, and make sure to avoid the bubble guns infesting the area.

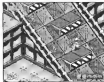
⑦ Zone der Panikpuppen

Hier sieht es so aus, als hätte Robotnik noch nicht einmal die Zeit gehabt, die Flickies in Roboter einzusetzen. Sonic muß dem bösen Genie dicht auf den Fersen sein! Komme die Behälter, um die darin befindlichen Flickies zu befreien, und weiche unbedingt den Blasenkanonen aus, die die Gegend verseuchen.

⑦ La zone des marionnettes terribles

Ici, Robotnik n'a même pas eu le temps de mettre les Flickies dans les robots. C'est le signe que Sonic se rapproche du diabolique savant ! Sautez sur les conteneurs pour délivrer les Flickies qui s'y trouvent enfermés et évitez les pistolets à chewing-gum un peu partout dans cette zone.

⑦



⑦ **Zona de los marionetas desparveridas**

Parece ser que Robotnik no ha tenido aquí tiempo ni siquiera para poner a las Flickies dentro de los robots. ¡Sonic deberá estar pisándole los talones a este genio endemoniado! Salta sobre los contenedores para liberar las Flickies que hay dentro, y asegúrate de esquivar los cofrones de burbujas que infectan el lugar.

⑦ **Zona dei burettini del ponice**

Sembra che qui Robotnik non abbia neanche avuto il tempo di mettere i Flicky nei robot. Sonic probabilmente sta per raggiungere quel genio malvagio! Rimbalza sui contenitori per liberare i Flicky che si trovano all'interno e bada di evitare le pistole a bolle che infestano la zona.

⑦ **De poniekpoppen**

Het lijkt alsof Robotnik hier zelfs geen tijd meer heeft gehad om de Flicky's in de robots te zetten. Zou de ongelieve geleerde dan bijna door Sonic zijn ingehaald? Spring op de omhulsel van de daarin aanwezige Flicky's te bevrijden. Pas op voor de luchtbalggeweren waar dit gebied vol van is!



Game Over/Continue

You start the game with three Sonic Lives – but no Continues. Gain Continues (three Sonic Lives per Continue) by collecting ten Sonic medals. You can also gain lives by finding the Sonic 1-UP item.

If Sonic loses all his lives, and has remaining Continues, a timer appears. Press Start before the timer reaches zero to continue where Sonic left off (Sonic resumes his quest at the beginning of the Stage previously played).



Game Over/Continue (Spielende/Fortsetzung)

Du beginnst das Spiel mit drei Sonic-Leben (Versuchen) – aber ohne Fortsetzungen. Wenn du zehn Sonic-Medaillen einsammelst, gewinnst du eine Fortsetzung (drei Versuche pro Fortsetzung). Du kannst auch Versuche gewinnen, indem du den Gegenstand Sonic 1-UP findest.

Falls Sonic alle Versuche verliert und noch Fortsetzungen übrig hat, erscheint eine Zeitanzeige. Drücke Start, bevor die Zeitanzeige Null erreicht, um das Spiel dort fortzusetzen, wo Sonic aufgehört hat. [Sonic nimmt seine Suche ab dem Anfang der vorher gespielten Etappe wieder auf.]

Game Over/Continue (Fin du jeu/Continue)

Àu début du jeu, vous avez trois vies Sonic, mais pas de « Continue ». Essayez de gagner des Continues (trois vies pour un Continue) en ramassant dix médailles Sonic. Vous pouvez aussi gagner des vies en trouvant l'objet Sonic 1-UP.

Lorsque Sonic n'a plus de vies, mais qu'il lui reste des Continues, une minuterie apparaît. Appuyez sur Start avant la fin du compte à rebours pour continuer depuis l'endroit où Sonic a perdu [Sonic reprend l'aventure au début de l'étape où il se trouvait].



Game Over/Continue (Juego terminado/Continuación)

Comenzarás el juego con tres vidas Sonic – pero con ninguna continuación. Obtén continuaciones (tres vidas Sonic por continuación) recogiendo diez Medallas Sonic. También puedes obtener vidas encontrando el objeto Sonic 1-UP.

Si Sonic pierde todas sus vidas, y tiene continuaciones restantes, aparecerá un cronómetro. Presiona Start antes de que la cuenta atrás llegue a cero para continuar donde Sonic quedó (Sonic continuará la búsqueda al principio de la etapa jugada previamente).

Game Over/Continue (Fine del gioco/Continuazione)

Inizi il gioco con tre vite di Sonic, ma nessuna continuazione. Guadagno le continuazioni (tre vite di Sonic per continuazione) raccogliendo dieci medaglie di Sonic. Puoi anche guadagnare delle vite trovando l'oggetto 1-UP (1 aggiunto) di Sonic.

Se Sonic perde tutte le sue vite e gli rimangono delle continuazioni, appare un timer. Premi Start prima che il timer si azzeri per continuare dal punto in cui Sonic aveva smesso (Sonic riprende la sua ricerca all'inizio della fase giocata precedentemente).

Game Over/Continue (Spel voorbij/Verderspelen)

Je begint het spel met drie sonische levens, maar zonder Continues. Om Continues (drie sonische levens per Continue) te behouden, moet je tien sonische medailles verzamelen. Je kunt ook levens winnen door de sonische 1-UP-versterker te vinden.

Indien Sonic al zijn levens heeft verloren, maar nog Continues over heeft, verschijnt er een timer. Om verder te spelen vanaf het punt waarop Sonic was opgehouden (Sonic zal dan zijn reis hervatten vanaf het begin van het niveau waarop hij zich bevond toen je voor de laatste keer speelde), moet je op Start drukken voordat de timer op nul komt te staan.



Strategies for Flicky Island

Press Button B on an uneven surface or while running to perform the Sonic Slow Roll. This keeps Sonic moving on a straight line even on angled surfaces. Use the Slow Roll to collect Rings when walking is too difficult, or when avoiding dangerous obstacles.

Regain control of Sonic on icy surfaces by jumping up and landing in place. All momentum disappears when Sonic lands.

Don't take chances when liberating Flickies from the robot shells. The easiest and safest way of rescuing the Flickies is by performing the Sonic Spin Dash to crack open the robots.

It may seem obvious, but watch where Sonic is going. There's danger around every corner, and a little too much speed can lead to a big tragedy!

Look for hidden doorways and secret passages throughout Flicky Island. Extra Lives, Shields, Rings, and Sonic's pals, Knuckles and Tails, can be found if Sonic looks hard enough.

Strategien für Flicky Island

Drücke Taste B auf einer unebenen Fläche oder im Laufen, um den langsamen Sonic-Wirbel auszuführen. Dadurch bewegt sich Sonic auch auf schiefen Flächen geradlinig fort. Benutze den langsamen Wirbel, um Ringe einzusammeln, wenn Gehen zu schwierig ist, oder um gefährlichen Hindernissen auszuweichen.

Auf eisigen Flächen kannst du die Kontrolle über Sonic wiedergewinnen, indem du hochspringst und wieder landest. Sobald Sonic landet, verliert er seinen Schwung vollkommen.

Gehe kein Risiko ein, wenn du Flickies von den Robotergehäusen befreist. Die leichteste und sicherste Methode zur Rettung von Flickies ist die Ausführung des Sonic-Drehprints, mit dem du die Roboter aufbrechen kannst.

Es scheint einleuchtend zu sein, aber paß auf, wohin Sonic geht. Gefahren lauern hinter jeder Ecke, und ein bißchen zuviel Tempo kann zu einer großen Tragödie führen!

Halte auf deinem Weg durch Flicky Island überall nach versteckten Eingängen und geheimen Durchgängen Ausschau. Wenn Sonic gründlich genug sucht, kannst du zusätzliche Versuche, Schutzschilde, Ringe und Sonics Kumpel, Knuckles und Tails, finden.

Stratégies pour l'île aux Flickies

Lorsque Sonic se trouve sur une surface irrégulière ou qu'il court, appuyez sur le bouton B pour exécuter un roulé-boulé lent. Ceci maintient Sonic en ligne droite même sur les surfaces obliques. Utilisez aussi le roulé-boulé lent pour ramasser des anneaux lorsqu'il est difficile de marcher ou pour éviter des obstacles dangereux.

Pour reprendre le contrôle de Sonic sur les surfaces verglacées, sautez et atterrissez sur place. Ceci coupe l'élan de Sonic.

Ne prenez pas de risques inutiles pour libérer les Flickies de l'intérieur des robots. Le moyen le plus sûr pour libérer les Flickies est d'utiliser le sprint en toupie Sonic pour casser les robots.

Faites attention où va Sonic. Ce conseil vous semblera superflu, mais il y a des dangers derrière chaque tournant et une trop grande vitesse peut se terminer en catastrophe!

Cherchez les portes cachées et les passages secrets sur toute l'île. Ceci vous permettra de trouver des vies supplémentaires, des boucliers, des anneaux et, si vous cherchez bien, les deux copains de Sonic, Knuckles et Tails.



Estrategias para desenvolverte por la isla Flicky

En las superficies irregulares o durante la carrera, presiona el Botón B para realizar la rotación lenta de Sonic. Esto mantendrá a Sonic moviéndose en línea recta en superficies desniveladas. Emplea la rotación lenta para recoger Anillos cuando sea muy difícil andar, o cuando tengas que evitar obstáculos peligrosos.

Recobra el control de Sonic en las superficies heladas resbaladizas saltando y aterrizando. Al aterrizar cesará todo el impulso.

No te expingas cuando liberes a los Flickies del caparazón de los robots. La forma más sencilla y segura de rescatar a los Flickies es realizando la aceleración rotativa de Sonic para abrir los robots.

Tal vez parezca evidente, pero ten cuidado hacia donde va Sonic. El peligro acecha en cada esquina, y un poquito de velocidad más de la debida puede ocasionarte una gran tragedia!

Busca las entradas escondidas y pasajes secretos que hay por toda la isla. Si Sonic busca lo suficiente, podrá encontrar vidas extras, Escudos, Anillos y los amigos de Sonic, Knuckles y Tails.

Strategie per l'isola Flicky

Prendi il tasto B su una superficie irregolare o mentre corri per eseguire la rotazione lenta di Sonic. Ciò continua a spostare Sonic in linea retta anche su superfici accidentate. Usa la rotazione lenta per raccogliere gli anelli quando è troppo difficile camminare o quando eviti gli ostacoli pericolosi.

Riacquista il controllo di Sonic sulle superfici ghiacciate saltando in su e atterrando sul posto. Tutto lo slancio scomparirà quando Sonic atterra.

Non correre a sili quando liberi i Flicky dalle strutture dei robot. Il modo più facile e sicuro per salvare i Flicky è di eseguire la slancio con rotazione di Sonic per aprire con la forza i robot.

Forse sembra ovvio, ma guarda dove Sonic sta andando. C'è un pericolo in ogni angolo e un po' troppa velocità può provocare una grande tragedia!

Cerca le entrate nascoste e i passaggi segreti per tutta l'isola Flicky. È possibile trovare le vite supplementari, gli scudi, gli anelli e i compagni di Sonic, Knuckles e Tails, se Sonic osserva abbastanza attentamente.

Nuttige wenken

Wanneer je op een oneffen oppervlak bevindt of wanneer je aan het rennen bent om de spijche langzame rotatiebeweging uit te voeren, moet je op toets B drukken. Hierdoor zal Sonic zich in een rechte lijn verplaatsen, zelfs op hokige oppervlakten. Wanneer lopen te moeilijk is of wanneer je gevaarlijke obstakels wilt vermijden, moet je de langzame rotatiebeweging uitvoeren om ingang te verkrijgen.

Om op gladde vlakken die niet je zijn bedoelt, Sonic weer onder controle te krijgen, moet je omhoogspringen en precies op de juiste plek landen. Wanneer Sonic weer op de grond terecht komt, zal hij blijven staan.

Neem geen enkel risico wanneer je de Flicky's uit de robotshelmen bevrijdt. De gemakkelijkste en veiligste manier om de Flicky's te redden, is door de robots met de spijche draairotatie open te breken.

Het spreekt voorzich dat je altijd goed moet kijken waar Sonic naartoe gaat. In elke hoek schuilt gevaar. Hij hoeft maar een beetje te snel te gaan en het is met hem gedaan!

Omgaf op het Flicky-eiland moet je zoeken naar verborgen deuren en geheime doorgangen. Als Sonic goed genoeg zoekt, kan hij niet alleen extra levens, schelden en ringen vinden, maar ook zijn geliefde Knuckles en Tails.



Handling Your Sega Saturn CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

Warning to owners of projection televisions:

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Handhabung Ihrer Sega Saturn CD-ROM

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Lassen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der Sega Saturn CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Standbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer, vous et le CD-ROM Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Des images fixes peuvent causer des dommages permanents au tube-image ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéo sur des téléviseurs à projection grand écran.

Manejo de su CD-ROM Sega Saturn

- La CDROM Sega Saturn ha sido diseñada para ser utilizada exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No la deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar alguna pausa de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección:

Las fotografías o imágenes fijas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminíforo del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dallo sporco e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

Avvertimento per i proprietari di televisioni a proiezione:

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi su televisioni a proiezione a largo schermo.

Behandeling van uw Sega Saturn CD-ROM

- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van vuil en krassen vrijgewaard blijft.
- Niet onmiddellijk zonlicht achterloten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Neem nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om uzelf en de Sega Saturn CD de nodige rust te geven.

Waarshuwing voor bezitters van projectie-televizietoestellen:

Stilstaande beelden kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onreversibele vlekken achterlaten op de fosforescerende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projectie televisietoestellen met een breed scherm.





SEGA™

© SEGA 1994

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.

Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.

La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.

La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazione in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alla legge vigente.

Kopiering eller överföring av detta spel är strikt förbjudet. Officiell utnyttning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het commercieel verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,452,876; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,052,330; Hong Kong No. 88-4303; Germany No. 1,888,816; Singapore No. 88-056; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,507,029; Japan No. 1,532,356.